

A INSERÇÃO DOS JOGOS DE AVENTURA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Luiz, Igor Câmara.

Jesus, Jakeline Firme.

RESUMO

Este estudo tem por objetivo apresentar uma possibilidade de intervenção pedagógica, tendo como conteúdo os Jogos de Aventura em uma escola de ensino fundamental localizada no município de Serra. Trata-se de uma pesquisa qualitativa do tipo pesquisação. Teve como instrumento de pesquisa uma entrevista semi estruturada com professor de Educação Física, e questionário semiaberto com os alunos. O desafio do trabalho realizado buscou adaptar os espaços praticados na escola em espaços onde foi desenvolvidos técnicas e deslocamento em meio á natureza.

Palavras chave: Jogos de Aventura, Educação Física, Escola.

ABSTRACT

This study has as its theme a possibility of pedagogical intervention, having as theme the Adventure Games in a primary school located in the municipality of Serra. We are looking for a qualitative research of the species research. He had as a research instrument a semi-structured interview with the Physical Education teacher, and went up semi-open with the students. The challenge of the work sought to adapt the spaces in the school in relation to nature and time.

KEY WORDS: Adventure Games, Physical Education, School.

¹ Graduada do Curso de Educação Física da Faculdade Doctum Unidade Serra, jaquelinefirme122@gmail.com. Serra – ES; Junho de 2019.

² Mestre em Educação Física pela UFES – Unidade Federal do Espírito Santo; igorcefd@gmail.com; Professor da Rede de Ensino Doctum, Espírito Santo, Unidade Serra.

³ Doutor em Educação e Adaptação pela UNICAMP - Universidade de Campinas; Livre Docente em Educação e Adaptação pela Universidade Gama Filho/RJsidneyrosadas@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

Ao realizar a disciplina de estágio na escola, em especial, no ensino fundamental, pode perceber que a Educação Física necessitava de buscar novas possibilidades além de Vôlei, Basquete, Handebol e Futsal. Porém nem sempre os professores desenvolvem outros conteúdos de ensino, como, por exemplo, os jogos de aventura.

Os jogos de aventura como conteúdo das aulas de Educação Física evocam a necessidade de pensar em novos conteúdos pedagógicos para a preservação da natureza como meio de locomoção, contemplação e lazer. A partir desta perspectiva sinalizamos a possibilidade de relacionar esse conteúdo com as outras disciplinas da grade curricular (LEITE e HARTMANN, 2007).

Para tanto resolvemos trazer este desafio para o ambiente escolar, uma vez que com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) apontam para a necessidade de se ampliar e enriquecer o conteúdo das aulas de Educação Física, possibilitando aos alunos conhecer as variadas manifestações da cultura corporal. Portanto trata-se de atender ao princípio da diversidade no qual “busca-se legitimar as diversas possibilidades de aprendizagem que se estabelecem com a consideração das dimensões afetivas, cognitivas, motoras e socioculturais dos alunos.” (BRASIL, 1998, p.19).

Dessa maneira o artigo, por intermédio de pesquisa-ação, tem como objetivo sinaliza possibilidades de intervenção pedagógica tendo os jogos de aventura como conteúdo de ensino da Educação Física. O mesmo desenvolve a cooperação, a socialização entre os alunos e estes com a natureza, sobre tudo como forma de preservação e de autossustentabilidade.

Além disso, potencializa a interação do homem com a natureza, seja pelas técnicas de deslocamento a partir dos desafios que ela propõe, ou pela sua contemplação. Mas o que torna esse conteúdo importante é o percurso a ser realizado, onde, o importante não é quem chega mais rápido ou executa alguma manobra perfeita, mas sim aquele que convive de forma harmoniosa com o ambiente.

A seguir apresentaremos nosso referencial metodológico no qual se trata de uma pesquisa qualitativa do tipo pesquisa ação. Depois dessa sessão nós apresentaremos nosso referencial teórico no qual discutiremos um pouco sobre a história dos jogos de aventura e suas utilizações no contexto escolar. Na próxima sessão nas análises de dados descreverá as nossas aulas e por fim as nossas considerações finais destacando os limites e possibilidades do trabalho de intervenção.

A METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que, de acordo com Bogdan & Biklen (2003), envolve algumas características básicas, tais como: a descrição dos processos que acontecem com determinada população e os significados que estes sujeitos atribuem a estes processos. A pesquisa qualitativa também possui um ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Ainda segundo os autores, a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada via de regra, por meio do trabalho intensivo de campo.

No nosso caso, além de observar e descrever características e comportamentos dos alunos nas aulas de educação física, também empreenderemos, em forma de pesquisa ação, uma intervenção pedagógica com o conteúdo denominado jogos de aventura para e com os alunos do quinto ano vespertino da escola EEFM Serrana que está localizada no município da Serra.

Para Thiollent (2007), a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com ação ou resolução de um problema coletivo, no qual, os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. Nesse caso, estabelecemos contato com a professora da escola e produzimos conjuntamente um conteúdo para as aulas de Educação Física, qual denominou jogos de aventura destinados para a turma do 5º ano.

Para tanto utilizamos como instrumentos de coleta de dados a observação e o registro de nossas aulas no diário de campo, utilizando um questionário semiaberto com os alunos, para sabermos o que eles conheciam sobre o tema, e utilizamos uma entrevista semi estruturada com o professor de Educação Física, para planejarmos o nosso conteúdo. Após ter feito o mapeamento com os alunos, desenvolvemos com o professor o projeto de intervenção com seis aulas.

A escola escolhida foi à escola Serrana pelo fato de que ela está localizada perto da minha casa e isso facilitou a disponibilidade dos horários para as aulas propostas, o 5ºB foi escolhido por que a professora disse que seria uma turma melhor para está conhecendo os jogos de aventura.

A escola em questão possui 15 salas climatizadas incluindo biblioteca, sala de informática a escola tem 977 alunos, sendo 340 de 1º a o 3ºano: 457 do 5º ao 9º ano e 180 incluídos no programa Educação de jovens e adultos (EJA) a instituição também disponibiliza para os alunos uma quadra coberta para a realização das atividades de Educação Física, porém possui uma fraca estrutura nos outros ambientes externos como, por exemplo, o pátio que está em obras e não tem espaço suficiente para os alunos.

REFERÊNCIAL TEÓRICO

A palavra “aventura” tem origem do latim (adventure) que significa rompendo rotinas. Para Costa (2000), do ponto de vista filosófico, a aventura é inerente à natureza humana aparecendo em todas as culturas e épocas. De fato, o homem e a aventura sempre andaram juntos, desde os primórdios temos buscado incessantemente por novos desafios a cada dia, hora por necessidade de sobrevivência e em outras vezes por puro prazer. Para cada um de nós, esta palavra chamada “aventura” ganha um significado especial e singular.

Acredita-se que as atividades de aventura eram praticadas há muito tempo como escaladas em montanhas geladas, começando a ser praticadas na Europa por volta do século XIX . A atividade de aventura se vale das energias

provenientes dos elementos da natureza, como vento, ondas térmicas, correntezas, declives de montanha (COSTA, 2000).

Nessa perspectiva, são muitas nomenclaturas designadas para esse tipo de atividades como, por exemplo, Novo Esporte, Esporte de Aventura. Esses são os mais divulgados pela mídia contemporânea diferente das atividades de aventura o Esporte de Aventura está associado à competitividade, comparação de resultados dos recordes.

No caso das práticas de aventura como uma prática corporal, o contado com a Natureza e com o meio urbano é fundamental, pois o objetivo principal é estar bem com sigo mesmo e superar seus próprios limites a fim de aproveitar o máximo daquilo que está proposto para aquele momento. Assim, a aventura, o risco e as fortes emoções surgem a partir de novos paradigmas centrados na (re) aproximação do homem com a natureza e na auto-realização.

O público jovem vem se destacando, em relação às atividades de aventura, uma vez que buscam lugares e pontos turísticos em busca de aventura e contemplação da natureza ou das paisagens urbanas. Esta busca esta também ligada à sensação de risco que as atividades de aventura proporcionam, nas quais os jovens buscam superar suas próprias barreiras.

Apesar das atividades de aventura ter um público jovem como maior demanda, não podemos dizer que essa prática não é única e exclusivamente dos mesmos. Bruhns (2003) mostra que a relação com a idade cronológica não pode ser imediata. Essas atividades são praticadas por indivíduos que apresenta faixas- etárias e condicionamento diversos.

Portanto entendemos independente da idade que, todos podem praticar as atividades de aventura em meio à natureza, para isso, basta certificar-se de sua segurança e prazer por estar junto com profissionais preparados para a realização das atividades que serão propostas naquele momento.

Trata-se então da ideia que a juventude tem um impulso por coisas desafiadoras, novas e porque não diferentes? Nas quais possam levá-los para o topo de novas experiências corporais, portanto, essa prática envolve um

conjunto de fatores, pois pode está ligada também a um estilo de vida, fatores biológicos e culturais e muita das vezes fatores psicológicas.

Assim as Atividades de Aventura são aquelas que trazem como experiência o risco (real ou imaginado) e a incerteza, encontradas em diferentes ambientes, podendo ser numa trilha interpretativa, numa descida de patins num declive acentuado e/ou em uma escalada, sempre associada à sensação de prazer (PIMENTEL, SAITO, 2010).

Conforme Marinho (1999, p.31), “as pessoas sentem-se atraídas pelo entretenimento, emoção e descoberta, buscam práticas alternativas e criativas, tais como atividades de aventura que requerem o meio natural como cenário principal para sua realização”. Por tanto de acordo com Ferreira (2009, P.33).

Os discursos relacionados á aventura tendem a rejeitar os valores disseminados pelos Esportes tradicionais (competições mensurações de regras), em favor de valores menos rígidos como a experimentação de sensações que favoreçam o autoconhecimento. A auto-superação e o prazer de realizar determinadas tarefas são alguns dos motivos que levam os indivíduos a praticarem atividades de aventura.

As Atividades de Aventura já estão sendo praticadas por um numero considerável de pessoas em todo mundo. Atualmente, elas são estudadas como uma prática corporal. Vale destacar que essas atividades são adaptações dos movimentos e das formas de interação com o meio urbano e com a natureza, como exemplo, o Parkour, o Montanhismo, o skate, o raffiting entre outros.

De acordo com Marinho (2008), os aventureiros valorizam a espontaneidade possível nas atividades de aventura, já que elas parecem despertar aspectos do comportamento humano, menos controlados, tais como: atitudes hedonistas, cooperativas, sensibilizadoras, deslocamentos, experimentações dentre outras possibilidades. Mas o que se torna esse conteúdo importante é o percurso a ser realizado, onde, o importante não é quem chega mais rápido ou executa alguma manobra perfeita, mas sim aquele que convive de forma harmoniosa com o ambiente.

Nas últimas décadas vemos um grande crescimento e a inserção de práticas de aventura no ambiente escolar, acredita-se que essas práticas são um fenômeno mundial que reflete em seus hábitos de vida e que causa transformações culturais cuja profundidade ainda não se compreende inteiramente (PEREIRA, 2007).

Portanto entendemos que a inserção das Atividades de Aventura na escola, com os alunos do ensino fundamental, a aventura se mostra como um conteúdo importante para os alunos refletirem sobre a razão e os sentidos, as certezas e incertezas de posicionarem-se no mundo de desafios que os cercam a todo o momento.

A temática dos jogos de aventura podem se constituir como um conjunto de práticas corporais recentes dentro da escola nas aulas de Educação Física e podem acontecer sem diferenciação de gênero e habilidades motoras. Por tanto tais jogos podem proporcionar para os alunos satisfação naquilo que prática e sensações que podem ser compartilhadas em grupo.

Os jogos de Aventura como objetivos atitudinais visam à mudança de comportamento e a formação do aluno como cidadão, os seja, é um conteúdo que contribui para o desenvolvimento de valores, para a compreensão das normas de comportamento e as formas de conduta do indivíduo em relação a uma determinada situação. Configuram-se valores, normas e atitudes que devem estar presentes no trato de um dado conteúdo, possibilitando a o aluno a utilização de conhecimento adquirido não só no desenvolvimento das aulas, mas também o desenvolvimento das relações interpessoais cotidianas (SARABIA, 2000).

Ao abordar a disciplina de Educação Física na escola como sendo aulas de ensino aprendizagem os jogos de aventura é uma tarefa ainda árdua desafiadora, pois temos uma barreira muito grande com relação a esse conteúdo, são evidentes ainda no meio da educação.

Por que não nós, como professores de Educação Física não adaptarmos cenários e materiais a fim de possibilitar condições para que os alunos possam vivenciar esta modalidade? E por qual motivo não pensar juntamente com os

educandos uma maneira ou um local apropriado para a prática de tal modalidade dentro do ambiente escolar, seja o (Trekking, a Escalada).

Trazendo a ideia de adaptações, as atividades de aventura quando levadas para dentro da escola sofre algumas modificações, enquanto a sua nomenclatura, passa a serem chamados os Jogos de Aventura, onde não trabalhamos a performance técnica e as regras rígidas. Os jogos de aventura têm suas características como às regras flexíveis exatamente por ser elaborado de acordo com as necessidades e interesses dos alunos.

Ao realizarmos uma pesquisa nas revistas de nossas áreas, percebemos que os textos remetem as práticas corporais que estão fora da escola, e estão relacionadas também a os aspectos fisiológicos e sociais, texto esses que não tem sentido para os jogos de aventura na escola.

A Escola Estadual de Londrina com o Autor Cassáro (2010) desenvolveu nas aulas de Educação Física os Jogos de Aventura, tendo como algumas modalidades o Skate, Escalada, Rapel dentre outros. Esse artigo teve como tema norteador os jogos de aventura: proximidades preliminares na rede municipal de Maringá.

CONTEXTUALIZANDO OS DADOS DE PESQUISA

Na primeira aula

Estivemos na escola Serrana para a apresentação das Atividades de Aventura, que teve como principal objetivo expor o projeto dos alunos e identificar o nível de conhecimento teórico que eles possuíam e

conhecer as experiências vividas. Inicialmente, foi feita uma explanação geral sobre o projeto, neste momento foi apresentado para os alunos algumas atividades que teríamos no momento. Para realizarmos em nossas aulas, iniciamos com uma conversa com todos os alunos sentados na arquibancada onde todos eles ficaram bem avontade para falar sobre o conhecimento que tinham sobre as Atividades de Aventura. Nessa aula, trabalhamos com a

Figura 1 Aula de Apresentação



avaliação em forma de observação, pois analisamos o nível de interesse dos alunos pelo projeto de Atividades de aventura então apresentado.

Na segunda aula

Na segunda aula tivemos como tema da aula: subindo o topo. Utilizamos a escada Horizontal, que é uma atividade que consiste em escalar parede de rochas com auxílio de cordas e equipamentos. O local escolhido para a atividade foi à quadra poliesportiva, no qual vimos a oportunidade de colocar não chão as agarras.

Figura 2 Subindo ao topo



Trabalhamos com a escalada horizontal, explicamos a brincadeira e pudemos executar vários níveis de dificuldades para os alunos. Nessa aula tivemos como objetivo proporcionar aos alunos atividades, que simula os movimentos da escala. A metodologia utilizada para a primeira atividade foi a seguinte: colamos cartolina de diversas cores no chão da quadra para simbolizar “agarras” representando pontos de apoio de uma parede de escalada ou montanha.

Os alunos, em decúbito ventral, realizaram de quatro apoios, para apoiar-se somente nas “agarras” para se deslocar até o cume da montanha horizontal. As dificuldades podem ser aumentadas afastando as agarras ou mudando a direção da via como, por exemplo, colocando na direção vertical.

Alguns alunos tiveram dificuldades para fazer a execução dos movimentos para realizar a escalada, na maioria dos casos a falta de equilíbrio foi evidente. Alguns alunos foram também bastante criativos, pois ao perceber que o deslocamento na vertical seria mais fácil ele opinou por essa alternativa que foi muito interessante no momento da atividade. Para a avaliação utilizamos a observação, o trabalho em equipe dos alunos e sua participação nas atividades propostas.

Na terceira aula

A Falsa Baiana é uma técnica de deslocamento com cordas. Utiliza duas cordas ou cabos de aço um sobre o outro em uma distância aproximadamente de um metro e meio entre eles para que a pessoa utilize os pés e as mãos na travessia.

Figura 3 Falsa Baiana



Trabalhamos com a Falsa Baiana onde o objetivo geral foi conhecer e vivenciar a falsa baiana, e tivemos também como objetivo atitudinal incentivar a colaboração e criatividade, analisando o desenvolvimento motor de cada aluno.

A metodologia utilizada para essa aula foi a seguinte: dividimos a turma em duas equipes, cada equipe em uma ponta da falsa baiana onde tiveram que atravessar por ela assim que o membro de sua equipe chegar do outro lado o outro de sua equipe saia assim sucessivamente até que todos passem na falsa baiana. Os materiais utilizados para essa aula foram duas cordas.

A avaliação que utilizamos para essa aula foi através de perguntas básicas feitas verbalmente do tipo se os alunos gostaram das atividades e também através de observação onde observamos se os alunos tiveram uma boa participação durante a atividade.

Nessa aula algumas coisas chamaram atenção, pois os alunos tiveram algumas dificuldades como, por exemplo, o equilíbrio na hora de andar sobre a falsa baiana mesmo que utilizamos uma corda à cima para que eles pudessem segurar.

Para os alunos que estavam com dificuldades, utilizamos um recurso imediato, no qual colocamos uma corda esticada em um área plana para que eles

pudessem se deslocar por cima de uma ponta a outra, tentando colocar o máximo da superfície dos pés em cima da corda, assim mantendo-se equilibrado até o fim da travessia.

Na quarta aula

O Le Parkour é uma modalidade que tem o significado desloca-se de um ponto para outro usando algumas técnicas para saltar obstáculos como banco, rampas, escadas, muros e até mesmo fazer alguns tipos de rolamentos, ou seja, explorar somente os recursos do próprio corpo.

Figura 41 e Parkour



Trabalhamos com o Le Parkour tivemos como objetivo geral conhecer e vivenciar a modalidade, e tivemos também como objetivo identificar as relações de deslocamento estabelecidas do corpo com o espaço urbano e escolar.

Tivemos como metodologia uma conversa com os alunos para sabermos o que eles conheciam sobre a modalidade e se eles sabiam de algum movimento utilizado para realizar esta prática. No segundo momento, montamos um minicircuito de Parkour onde eles tiveram que pular dentro de bambolês para simular os saltos, essa foi à primeira estação, na segunda estação foi onde colocamos cones e pedimos para eles passarem correndo em zig zag, na quarta estação eles tiveram que realizar o rolamento em cima de colchonetes colocados no chão, logo em seguida tinha uma quinta estação final onde eles teriam que transpor o cone que estaria como um obstáculo para eles.

Nessa atividade a maioria dos alunos tiveram dificuldades para a realização do rolamento, pois eles não tinham uma vivencia com esse tipo de atividade segundo os próprios alunos. Os recursos utilizados para essa atividade foram cones, bambolês, colchonetes. Fizemos a avaliação pela participação dos alunos e o nível de interesse deles pelas atividades propostas.

Na quinta aula

Trabalhamos com o cabo de três forças onde tivemos como objetivo principal conhecer algumas utilizações de tração com a corda, o trabalho em equipe e a cooperação e também ampliar a ludicidade já presente na atividade tradicional.

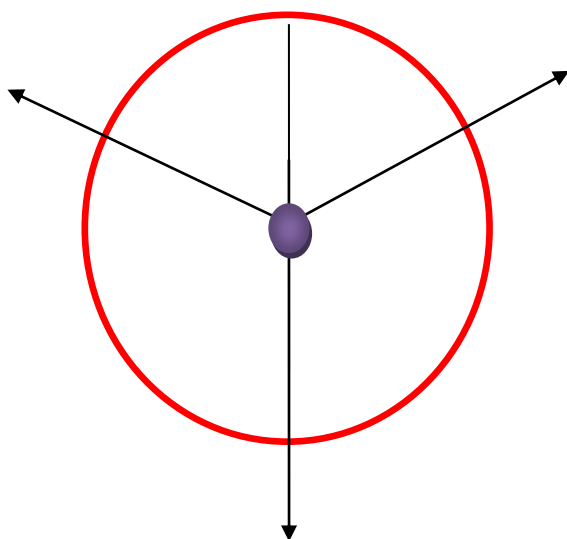
Desenvolvemos a atividade da seguinte maneira, em seu primeiro

momento juntamos três cordas de cerca de quatro metros cada uma utilizamos o nó Laís de guia para uni-las na interseção dos três nós, fixamos um tecido para demarcar o centro, logo em seguida desenhamos um círculo com raio de cerca de três metros e dividimos em três partes iguais indicando suas respectivas cores e desenhamos setas para indicar a direção de puxada da corda (ver desenho abaixo).

Figura 5 Cabo de Três forças



Desenho do esquema da brincadeira do cabo de três apoios



- Círculo de cor vermelha: Representa a área da quadra onde eles teriam que retirar o tecido para assim vencer.
- Minicírculo roxo: Representa o tecido que deveria sair de dentro do círculo maior.
- As setas ou vetores na cor preta: Representa as cordas e para qual lado eles deveriam puxar.

Logo após dividimos a turma em três equipes cada um com sua respectiva cor, dividimos a turma basicamente igualitária para que nenhuma das equipes levasse vantagem, e então, demos início a atividade. O objetivo da atividade é

retirar o tecido que está fixado na corda de dentro do círculo da parte que representa a cor de sua equipe.

Um fato importante dessa aula foi que dentro dessa atividade pudemos explicar a importância das cordas quando tivermos em meio à natureza, pois através das mesas podemos fazer alguns salvamentos, logo após tivemos uma conversa sobre esse tema com os alunos sobre a importância de sabermos lidar com cordas em algum momento em meio à natureza. Os materiais utilizados para essa aula foram uma toalha de rosto que foi utilizada para marcar o centro, três cordas e a quadra da escola.

O modo de avaliação que utilizamos foi em forma de perguntas verbais para os alunos onde os mesmos tiveram a oportunidade de comentar sobre a atividade e dar sugestões para a melhoria, e também através da observação onde observamos a participação dos alunos durante as atividades.

Na Sexta aula

A Corrida de aventura é um percurso criado por alunos ou professores onde colocamos obstáculos, onde os mesmos têm diferentes tarefas para que assim possam prosseguir até o final.

Trabalhamos com eles a corrida de aventura, onde confeccionamos um mapa que continha fotos da escola

para que eles pudessem identificar as estações que eles iriam ter que passar e sua ordem, o mapa em questão tinha três estações que chamamos de quadra, pátio externo e pátio interno, todos com sua respectiva foto do local, cada uma dessas estações os alunos teriam que realizar atividades para que pudessem seguir para a próxima.

Ao final de cada atividade todos os alunos recebiam fitas de TNT de diferentes cores que representavam as estações que eles passaram porém só recebiam as fitas aqueles alunos que participaram das atividades, pois no final iríamos

Figura 6 Corrida de Aventura



contar se cada aluno teria as três fitas de cor vermelha amarela e verde, ao final cada componente teria que ter três fitas para que assim sua equipe não perdesse ponto, a turma foi dividida em duas equipes de 10 pessoas, para que pudessem iniciar a corrida de aventura escolhemos um local na escola para dar início a corrida, esse local foi escolhido de modo que nenhum grupo levasse vantagem na primeira estação, o mapa foi organizado de modo que cada equipe pudesse passar nas estações sem encontrar uma a outra.

A primeira estação da quadra eles teriam que acertar a bola entre os cones, onde eles poderiam arremessar tanto com os pés quanto com as mãos, na estação do pátio de dentro da escola eles tiveram que se organizar em fila indiana tendo como objetivo dessa atividade passar a bola por cima de suas cabeças e entregar na mão do seu companheiro de equipe assim que chegasse ao último os mesmos iriam para a próxima estação. Na estação do pátio da entrada da escola cada integrante da equipe teria que passar por dentro do bambolê sem que encostasse qualquer parte de seu corpo no mesmo. Os materiais utilizados para a realização dessa aula foi TNT de cores diversificadas, bambolês, cones, bolas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trazendo uma análise dos dados acima, percebemos que as aulas de Educação Física não têm sido desenvolvidas de uma maneira com que os alunos vivenciam diversas experiências, Possibilitando os alunos conhecer as variadas manifestações da cultura corporal de movimento. Portanto percebemos os jogos de aventura como uma possibilidade possível de se ministrar nas aulas de Educação Física.

Um dos principais motivos que motivou o tema desse artigo foi a vivência do estagio supervisionado, onde pude perceber que existem sim possibilidades para inserir o conteúdo nas aulas de Educação Física, e que ainda há uma restrição por parte da escola com o conteúdo, mais não só da escola, mas também do professor que por muitas das vezes acaba condenando o espaço escolar, trazendo a fala de falta de espaço para ministrar as aulas.

Portanto pude perceber que os alunos tem um grande interesse por conteúdos novos como no caso dos jogos de aventura, mesmo que a maioria deles não tinham tido experiência com a prática até o momento, mesmo assim eles demonstram interesse em participar das aulas propostas.

É inegável que muitos obstáculos e dificuldades irão permear o caminho de nós como professores, que queremos inovar as aulas e conteúdos, mas a persistência e a vontade em propor os educandos algo diferente dos conteúdos habituais das aulas de Educação Física deve ser maior.

Tendo em vistas nossos objetivos analisando os dados coletados podemos concluir dentro do universo pesquisado que os alunos nunca tiveram os jogos de aventura em suas aulas de Educação Física, mas possuem uma imensa vontade de vivenciar tais práticas.

REFERENCIAS

BETRÁN, J.O (2003). **“Rumo ao novo conceito de ócio ativo e turismo na Espanha”**. In MARINHO E BRUHNS (2003). Turismo, Lazer e Natureza. São Paulo: Manole

BRASIL, **Ministério da Educação e Cultura. Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional** n.º 9.394/96. Brasília: MEC/FAE, 1996. _____, Parâmetros Curriculares Nacionais: 3º e 4º ciclos do Ensino Fundamental: Educação Física. Brasília/DF: MEC/SEF, 1998. _____, Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais.

CASSÁRO, R.E (2010). **“Atividades de aventura: Aproximações preliminares na rede municipal de Maringá”**. Londrina: 2011.

COSTA, V.L.M. **Esportes de aventura e risco calculado na montanha: um mergulho no imaginário**. São Paulo: Manole, 2000.

LEITE, R, A.P; HARTMANN, C. **Educação Ambiental e as atividades físicas de Aventura na natureza como conteúdo da educação física escolar**, IV congresso científico Norte- Nordeste – CONFAFF, Livro de Memórias. Anais Fortaleza, 2007 a.p71-76.

MARINHO, **A Natureza tecnologia e esportes: novos rumos**. Conexões, campinas, V.1, n.2, p.60-

MARCONE, Marina, LAKATOS, Eva. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

69,1999.

PEREIRA, L, F.S, **corridas de aventura na perspectiva da psicologia da felicidade de csikszentmihalyi**. Congresso de psicologia e semana de psicologia da UNES, Anais... Bauru, 3,16,2009.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. **Esportes na Natureza: Fragmentos Contraditórios de um Objeto em Construção**. In: V Congresso Brasileiro de Atividades de Aventura, 2010a, São Bernardo do Campo - SP. A inclusão pela aventura, 2010a, p. 105-119.

SARABIA, B.A **aprendizagem e o ensino de atitudes**. In COLL, C. e colaboradores. Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes. Porto Alegre, RS: Artmed, 2000, p.119-178.

TRIPODI, Tony ET AL. Análises da pesquisa social: **diretrizes para o uso de pesquisa em serviço social e em ciências sócias**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia de pesquisa-ação**. 15 ed. São Paulo: Cortez, 2007.